

SPIELHILFE

RUNDENVERLAUF

- ◆ **Erschaffen des Traums:** Deckt die **Traumkarte** auf und ordnet eure **Fragmentplättchen** an.
- ◆ **Auswertung:** Wendet die verschiedenen Effekte auf der Traumkarte und eurer Anordnung an.
- ◆ **Aufwertung: Fragmentplättchen** kaufen für jeweils **4 Münzen** in der Spielerreihenfolge der Runde (max. 1 pro Runde).
Ruhepunkte für jeweils **3 Münzen** (unbegrenzt).
- ◆ **Vorbereitung der nächsten Runde:** Legt die geöffnete **Schatztruhe** ab (wenn nötig), stellt die Sanduhr zurück, legt die **Traumkarte** ab und bereitet die nächste Traumkarte verdeckt vor.

EFFEKTE DER FELDER



Nehmt die entsprechenden Marker aus dem Vorrat.



Nehmt einen **Splitter** eurer Wahl aus dem Vorrat.



Erhaltet einen **Ruhepunkt** .



Die Spieler, die den Effekt „**Sammeln**“ auf dieses Feld anwenden, teilen sich den Inhalt - beginnend mit dem Startspieler im Uhrzeigersinn.



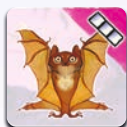
Verliert die Anzahl an **Ruhepunkten** wie abgebildet.



Zählt als Albtraum und als einen **Splitter**.



Verliert die Anzahl an **Ruhepunkten**, wie **Sammel-symbole** platziert wurden.



Legt eines eurer **Fragmentplättchen** ab, das in dieser Runde nicht gespielt wurde.



Jeder Spieler, der eine **Schatztruhe** öffnet, legt die benötigte Anzahl an **Schlüsseln** ab und erhält ihren Inhalt.
Deckt nur eine einzige **Schatztruhe** auf, selbst wenn mehrere Spieler die **Schatztruhe** öffnen.

BESONDERE FÄLLE



+



x2 zählt als .



+



Gebt doppelt so viele **Schlüssel** aus, erhaltet doppelt so viel aus der **Schatztruhe**.



+



Verteilt die Belohnungen wie üblich und verdoppelt diese danach.



+



Wählt eine Splitterfarbe und nehmt 2 **Splitter** in dieser Farbe.

✦ NICHT VERGESSEN ✦

- ✦ Der Spieler, der die Sanduhr umdreht, ist automatisch der neue Startspieler und erhält eine **Münze**.
- ✦ Wenn ihr kein Quadrat aus 3x3 Feldern bildet, verliert ihr jeweils einen **Ruhepunkt** für jedes fehlende UND jedes zusätzliche Feld.

✦ PUNKTEENDSTAND ✦

Nach 8 Runden ist die Partie zu Ende. Jeder Spieler addiert seine **Traumpunkte** , die Punkte entsprechend der Position auf der **Sternenskala**  und der **Ruheskala**  sowie die Punkte, die auf seinen **Fragmentplättchen**  angegeben sind. Der Spieler, der die meisten **Traumpunkte** gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten **Münzen**.



**BOARDGAME
BOX**